BOYSTEP いつか、重なりあう未来へ™

SCI-FI DRAMATIC EXPIENCE

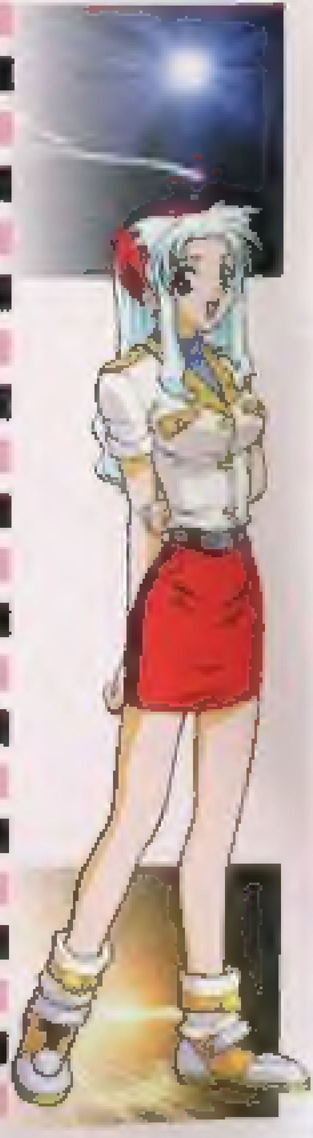
サユリ篇 SAYURI SIDE

いつか、重なりあう未来へ



目次





For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1 Slot

アナログコントローラ対応（振動のみ）

SLPS 01982





サユリ篇

SAYURI SIDE

ストーリー

未だ正体の掴みきれぬESSAR。着々と太陽系周縁から中心へ向けて侵攻しつつある彼らに対し、UFNは軌道宇宙軍を派遣、地球への到達を阻止するべく小規模な戦闘を繰り返している。

"奴らの拠点は木星。そこを叩かない限り、奴らはいずれ地球に現れる。"

2048年は、そんな緊張状態の中で過ぎていく——

それから遡ること数カ月。日本の神戸で生まれ育ったサユリ・クオンジは、太平洋上・セントルーブ半島にあるUFNの士官学校に入隊した。

世界的コングロマリット、クオンジ・グループの会長を祖父に、開発兵器ヴェクトライドの開発会社最大手、クオンジ・インダストリーの社長を父に持つ彼女は、とにかくそのクオンジ家を出たい、と願っていた。兵器商人の娘、というレッテルを嫌い、父親の造ったヴェクトライドに乗ることで一族に反抗するため、である。

「子供っぽい行動ってことはわかってる。でも、そうしたいの——」

かたくななまでの強い決意を胸に、ヴェクトライダーへの道を歩み始めるサユリ。

厳しい教練の日々。そして、突如地球に現れたESSARとの、初めての戦闘……。様々な経験を経て、彼女の想いも徐々に変容していく。

「私は戦うわ。生死を共にする仲間のために。そして、父を含めた、すべての人達を守るために——」

太陽系の命運をかけた決戦の日が、刻一刻と迫り来る。ESSARはもうすでにそこにいる。果たしてサユリの、この地球の未来に、光は見えるのか——。





コントローラは、コントローラ端子1に差し込んでください。アナログコントローラのLEDは消灯の状態で使用してください。また、アナログコントローラ(デュアルショック)は振動のみに対応しており、振動のオン／オフはオプション画面で設定します。(P8参照)

コントローラ



アナログコントローラ



基本操作

イベントシナリオ、土日などの基本操作です。

○ボタン	決定
×ボタン	メッセージ送り。ベルコン画面(P10)ではスピードアップ
△ボタン	ウィンドウ消去、表示
□ボタン	メッセージ早送り
スタートボタン	ムービースキップ
セレクトボタン	未使用
L1・R1ボタン	未使用
L2・R2ボタン	未使用
方向キー	選択肢の切替

L1・R1・セレクト・スタートボタンを約3秒間押し続けると、タイトル画面に戻ります。



カリキュラム設定操作方法

○ボタン	決定、個別修正終了
×ボタン	メッセージ送り
△ボタン	ウィンドウ消去、表示
□ボタン	メッセージ早送り
スタートボタン	未使用
セレクトボタン	未使用
L1・R1ボタン	カリキュラム個別修正
L2・R2ボタン	未使用
方向キー	選択肢の切替

注意：ミニゲームの操作方法は、ミニゲーム紹介(P17)を参照してください。



ゲームの目的

ECTRIDER

このゲームは2048年4月の士官学校入学から12月の最終決戦までの間にサユリを対異星人兵器・ヴェクトライドのパイロット（ヴェクトライダー）に育てることが目的の「フレンドシップ・シミュレーションゲーム」です。





FRIENDSHIP

士官学校での厳しい教練を通してヴェクトライダーに必要な知識と技能を身につけ、そこで出会う仲間たちとのコミュニケーションを深めることが必要となります。というのは、ヴェクトライドは搭乗する3人の脳波の協調（レゾナンス）によって制御されるため、2人のパートナーとの人間関係が良好でないと本来の力が発揮できないのです。

また、プレイヤーの行動によって数多くのエンディングが用意されています。気に入ったキャラクターとのエンディングが見られるまで、繰り返してプレイしてみてください。





ゲームの流れ

WEEKDAY

このゲーム中でのプレイヤーの行動は1週間単位で区切られています。月曜から金曜はカリキュラムをおこなってサユリの能力アップを目指します。
毎週土曜日にはヴェクトライダーに必要な技術と知識を得るための演習が行われます。

SUNDAY

日曜日はヴェクトライダー候補生たちも休日となり、各自の自由な行動が許されています（このゲームでは1ヶ月は4週間で構成されています）。



カリキュラム選択 → カリキュラム実行（月曜から金曜）→ 演習（土曜日）→ 休日（日曜日）→ カリキュラム選択

いつか、重なりあう未来へ™

月が進むにつれて、大規模な演習や各ヴェクトライドの調習がおこなわれていき、2049年12月の最終決戦の後にエンディングとなります。





ゲーム開始

ディスクをプレイステーション本体にセットし、
電源を入れるとオープニングムービーに続いてタイトル画面が表示されます。
タイトル画面でスタートボタンを押すと、メニューが表示されますので、
「スタート」「ロード」「オプション」のいずれかを選んでください。







最初からプレイする場合

「スタート」を選択すると、ストーリーの初めからゲームがスタートします。
サユリのモノローグやUNIT入学のイベントの後にゲーム本編が始まります。

続きからプレイする場合



「ロード」を選択するとクリスタルが回転する画面になります。方向キーの左右でファイルを選んで○ボタンで決定すると、前回プレイした時にセーブしたところからゲームが始まります。
このゲームの途中経過を保存するには1ブロックの空き容量のあるメモリーカードをメモリーカード差込口1にあらかじめ差しておいてください。また、このゲームのデータのセーブはゲーム中の土曜と日曜に自室の端末(P14)で可能となります。



OPTION

各種の設定ができます。

SOUND	ステレオ/モノラルの切り換え
VOICE	ゲーム中の音声のオン/オフ
VIBRATION	振動のオン/オフ

カリキュラム



CURRICULUM

毎週月曜日には、一週間のカリキュラムを選択します。このカリキュラムの組み方によって、サユリが何が得意・不得意かというように能力にばらつきが出て、それによって誰が相性の良いパートナーになるかといったことにも影響します。また、あまりに偏ったカリキュラムの組み方をしていると学校側から警告を受けることがあり、警告を無視しつづけると退学の可能性も…
アイコンは以下のようになっています。





実習	各種の戦闘訓練を行います。知力(INT)やスピード(SPD)の数値が上昇します。
実技	メカニックの知識と技術を学びます。主に技術(TEC)の数値が上昇します。
教習	UFN軍基本システム・SIMS工学・兵器基本構造と運用・作戦技術を学びます。知力(INT)と技術(TEC)が上昇します。
SIMS	シミュレータによる仮想訓練を行います。主に精神力(MEN)の数値が上昇します。
体育	体力強化をします。主にスタミナ(STM)の数値が上昇します。
水泳	南国のセントネーブルでは欠かせない科目。スピード(SPD)やスタミナ(STM)の数値が上昇します。
筆記	数学、英語などの一般教養科目です。知力(INT)や精神力(MEN)の数値が上昇します。
音楽	ヴェクトライダーはいかなる状況下でもリラックスが必要とされます。精神力(MEN)の数値が上昇します。
美術	美術を通してあらゆる局面で対応できる戦闘センスと感覚を養います。センス(SEN)や技術(TEC)の数値が上昇します。
サボリ	適度な休憩を取ってリフレッシュ。疲労度(FTG)の数値が減少します。



CUSTOMIZE

週の始めに一週間のカリキュラムを選択しますが、あらかじめ用意されている「ソフト」「スタンダード」「ハード」の各コースに「個別修正」で手を加えることもできます。変更した場合にはそれが翌週の「カスタム」に登録されています。また、すべてを作り替えたいのであれば「カスタム」を使用すると便利です。
「個別修正」「カスタム」では、方向キーでカーソル移動し、L1・R1ボタンで任意のカリキュラムを選択し、すべての変更が終わってから◎ボタンを押すとその週全体のカリキュラムが決定となります。

EL-CON

カリキュラム選択後、月曜から金曜の間はサユリが次々とカリキュラムをこなしていくベルトコンベア画面になります。
カリキュラム終了後に、授業内容が良ければ◎、悪ければ×がカリキュラム上へ表示されていき、画面右上に表示されている能力値（P16）が増減します。





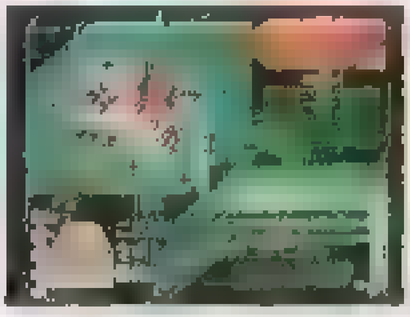
EVENT

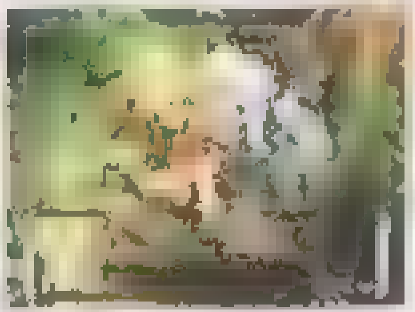
カリキュラムの合間、他のウェクトライター候補生たちと出会うことがあります。誰とよく出会うか、カリキュラムの組み方への意見、チームを組んでいる仲間の話には気をつけてみてください。



習

毎週土曜日にはヴェクトライターに必要な技術と知識を得るための演習が行われます 演習は教官の説明 サユリのモノローグ ヴェクトライトのCGムービー などで構成されています 演習によってはミニゲーム形式のものもあります

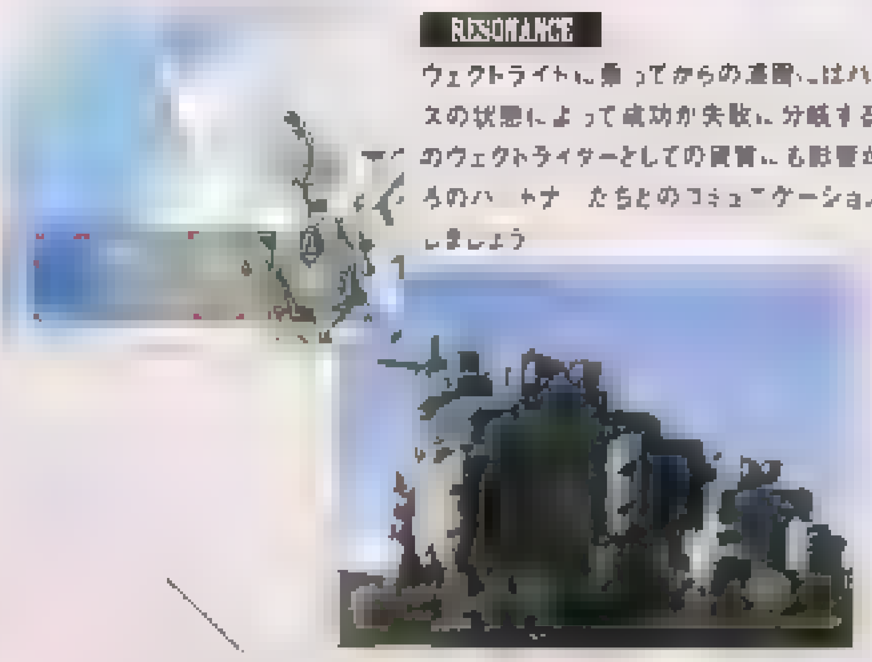




土曜日

RESONANCE

ウェクトライトに乗ってからの演習にはパートナーとのレゾナンスの状態によって成功か失敗に分岐するものもあります 新人のヴェクトライターとしての資質にも影響が出てしまうので 日ごろのパートナーたちとのコミュニケーションにも気を配るようにしましょう





ECTRIDE

太陽系外異星国体 ESSARに対抗するために開発された新世代機動兵器 それがウェクトライトです 操作形態を共通化させるためのコクピット と 任務内容に合わせた とが組み合わされて運用されるため UNIT関係者たちの間では という愛称で呼ばれることが多くあります

ウェクトライト紹介

TOP-FORCE



3人のパイロットが搭乗し ウェクトライトの上部に装備されてボトムユニットを制御する 緊急時の脱出機構としての役割も持っており 単体での飛行が可能となっている

QUAD-RIDE



異星基地の地上攻撃 防衛が任務であり 岩石状断層での走破性 射撃時の安定性が考慮されて4脚を持つ 平地 整備力であれば 脚を折りたたんでの高速移動も可能である

DIVI-RIDE



海中用ボトムパーツ 当初 ESSARとの水中戦闘は考慮されておらず 潜水タイプの開発はおくれていたが 木星軌道まで侵入したESSARがエウロパの海に謎の建造物を構築していることが判明 その調査 場合によっては殲滅のため ダイヴライドは急遽開発された

AVIO-RIDE



空戦用ボトムパーツ 地球や火星などの有大気惑星での制空権の確保が主目的 高速飛行のヴェクターモードからライトモードに変形することで より広範囲の活動が可能となる

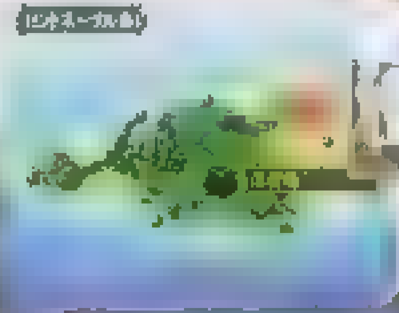
UNDAY

毎週日曜日はヴェクトライダー候補生たちにも休暇が与えられます。日曜日には何もせずに休みをとったり、セントネーブル島内を散歩したり、端末を操作したりできます。

日曜日









「出かける」を選んだ場合、行き先で誰かに出会うこともあります。「出かける」と「休暇をとる」は午前と午後でそれぞれ一個ずつ選択可能になっています。





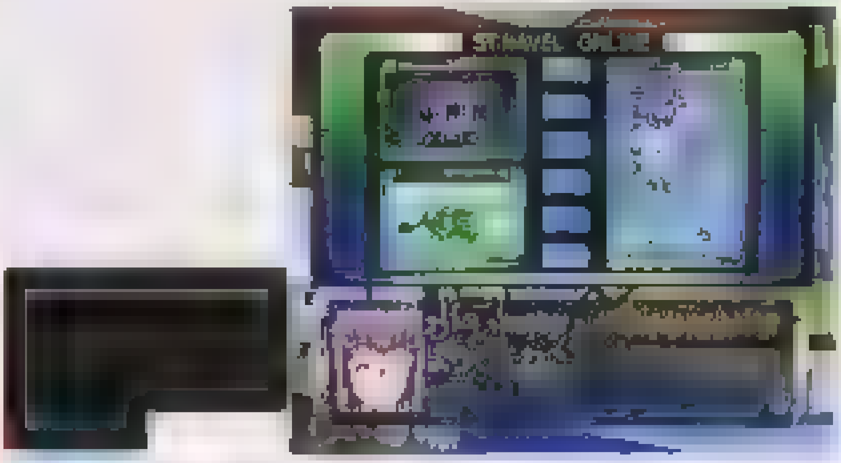


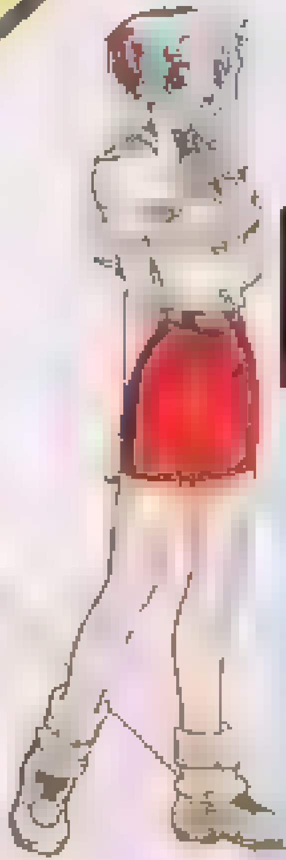


VIOLET

端末を操作することが可能です。端末では人工知能"ウィオレ"のナビゲートのもと、メールの送受信やゲームの進行状況をセーブすることができます。







送られてきたメールを読んだり、土曜の夜であれば メールを送って仲間をデートに誘ったりできます

MEMO 設定や用語の説明が読めます

ラジオを聞くことができます

STATUS 現在の能力値(パラメータ)やパートナーとの相性(レゾナンス)を見ることができます

ゲームデータの作成、セーブ、ロードをします オプションの設定ができます

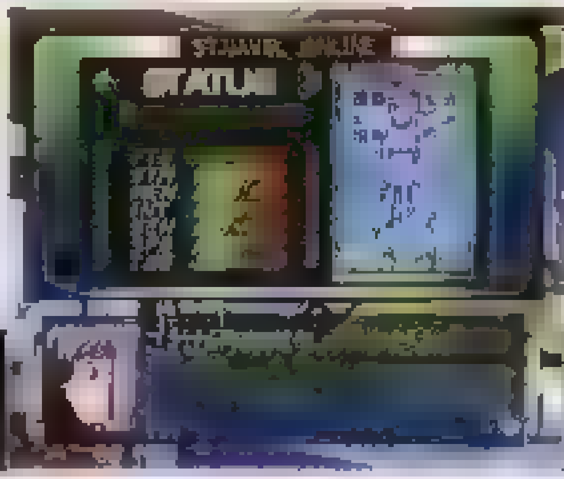
EXIT 端末の操作を終了します

ステータス画面



TATUS

プレイヤーの現在の状態を示す能力値は
以下のようになっています



疲労度 授業を受けると蓄積し、
自習(サボリ)を選択するか日曜に休養すると減ります。

STM スタミナ(体力)。主に体育の教練で上昇します。

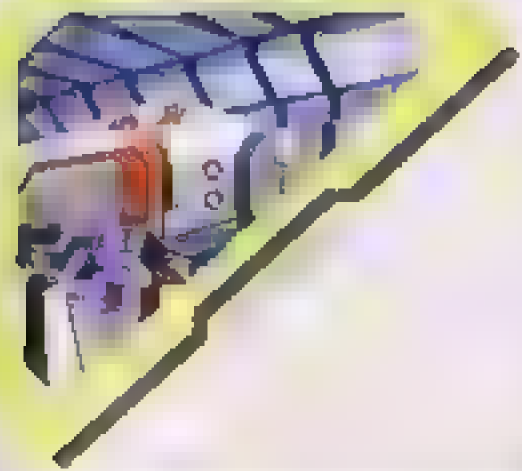
精神力 主にSIMSの教練で上昇します

INT 知力。サユリの賢さ。主に筆記の教練で上昇します。

センス。主に音楽・美術の教練で上昇します。

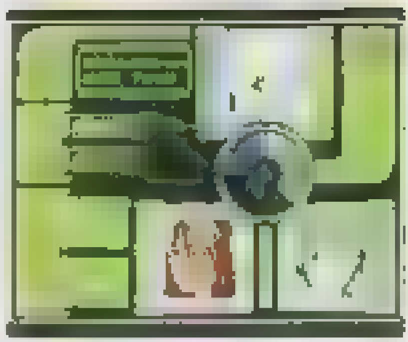
SPD スピード。サユリの瞬発力。主に水泳の教練で上昇します。

サユリの器用さ、技術力。主に実技の教練で上昇します。



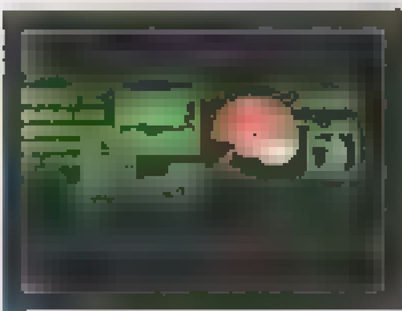
[illegible]

SIMSシステムによって脳波をつながれた3人の協調度を示すのがレゾナンスです 円グラフが長いほど協調度が高いことを表し それがすなわちヴェクトライトを高い精度で操縦できることになります



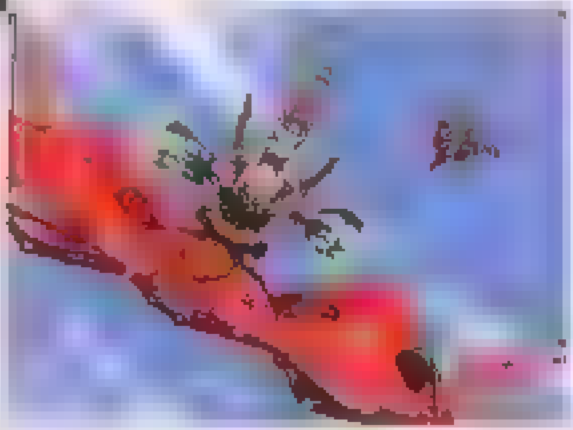
ゲーム中では レゾナンスによって演習の結果やストーリー進行が変化します

レゾナンス



SIMS-SYSTEM

SIMSとは「脳神経刺激による感覚統合」を意味し ヴェクトライトのような精密な操作が必要とされるものに対して3人の脳波の協調によってより正確な操作を可能にしたのがSIMSシステムです その際に 3人の間の信頼関係や日常的コミュニケーションが深いほど 高い精度の操作が可能になることがわかっています





ゲームが進行するといくつかのミニゲームがプレイ可能になります

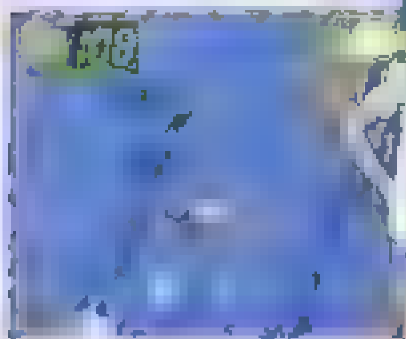
ミニゲーム

ロックオンマークが表示中に、Ⓡ Ⓐ Ⓑ Ⓒの対応したボタンを押すことで迫ってくる敵を誘導弾で打ち落とすことができます。また、スタートボタンでポーズが掛かります









ヴァットライト 陸戦用ボトムトップ とタイウライト 宙戦用ボトムトップ を用いて市街戦や月面戦闘 水中戦を行います

操作方法

方向キーで前後左右に動かすことが出来ます L1 R1ボタンのどちらかのボタンを押しながら方向キーを入れると 向きを変えずに移動する事が出来ます ●ボタンで前方へキャノン砲の発射 ●ボタンでホーミングミサイル攻撃 レゾナンスの値により自機の操作性や一度に射出できるミサイルの数が変わります また スタートボタンでポーズが掛かります





サユリ・クオンジ

久遠寺白百合

日本出身

女

2003年2月3日生まれ

15歳

[illegible]



SAYURI

主人公紹介



シロウ・アイザワ

相沢志[illegible]

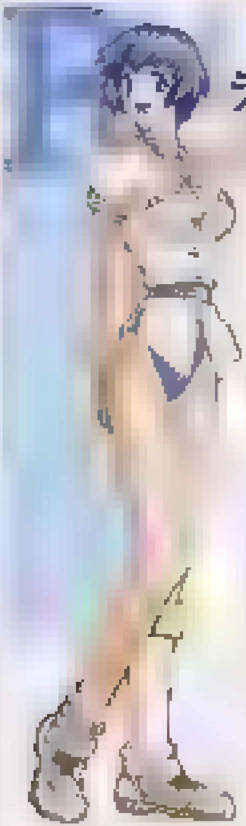
日本出身

男

2033年7月25日生まれ

15歳

SHIRO



ラン・プライマリー

オーストラリア出身

女

2033年7月19日生まれ

15歳



ルージュ・ヴァンスタージュ

フランス出身

女

2032年4月10日生まれ

6歳



ファン・アズラーウェル

スウェーデン出身

女

2036年5月26日生まれ

12歳



リュイ・ソウ

香港出身

★

2036年11月20日生まれ

2歳



アスール・トレローニ

イタリア出身

男

2033年6月27日生まれ

15歳

レッド・スライリー

アメリカ出身

男

2033年5月18日生まれ

15歳

オーク・アズラーウェル



スウェーデン出身
[illegible]
2036年5月26日生まれ
12歳

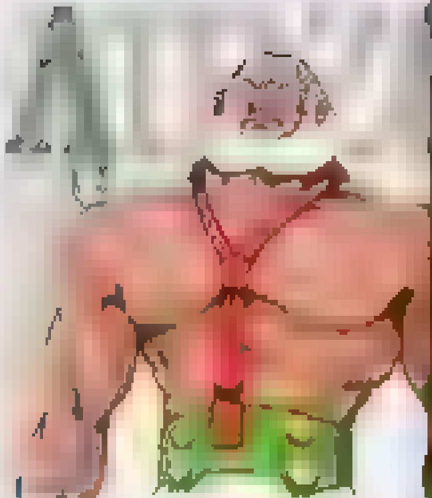
ヴェール・ミハイロヴナ



ロシア出身
[illegible]
2036年7月 1日生まれ
12歳



サーク・バージェス





カール・シュタイフ

キャラクター紹介

エイプリル・ビリージーン



エアゾルバ・ガーランド

フィートラット専任教官
重火器専門でもある 古書籍が好き

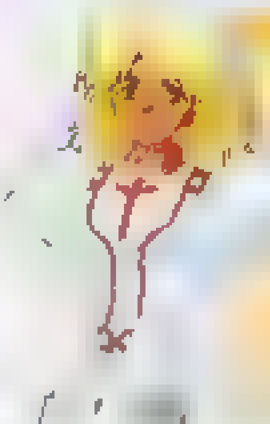
コールマン・メイカー3世





ファミーユ・エンフォース





ガブリエラ・ファイファー

キャラクター紹介

キム・レイリアン



カラミティ・フォーセット

アシッド・ガーニィ







1998.7 人為的に変調されたと思われる電磁波を観測
知性体からのメッセージかと思われるが
天体現象による周期信号としてかたづけられる

2012 ロジャー・シルバアノが謎の電磁波を
解読 マスターテクスト
ファーストコンタクトの示唆を確認

2028 アイザックトライブ実験艦完成
国連 UN が解体され
国際統一連合 UFN へ

2032 ファースト コンタクト 交渉失敗 交戦状態へ
UFN 憲章一部改定 異星人の呼称が ESSAR に

2034 ESSAR.木星系まで侵入
エウロパ イオに謎の構造物を建造開始

2038 戦略兵器 ホトムトップ 実戦試作機ロールアウト
SIMSシステムVer.2へ移行

2042 国際統一 連邦騎士士官学校 UNIT 設立

2046 UNIT第12期生 サユリ シロウら 入学



用語解説

UFN ユーエフエヌ

United Federal Nations [illegible]

UNIT ユニット

[illegible]

SIMSシステム シムズ

[illegible]

ESSAR イザー

[illegible]

ワーストコンタクト

[illegible]

セントネーブル島

[illegible]

レゾナンス

[illegible]

ヴェクトライド

[illegible]

ヴェクトライダー

[illegible]

ボトムトップ

[illegible]



敵・ESSARについて

太陽系外知的種族 EXTRA SOL SYSTEM ALIEN RACEの略

2032年に海王星軌道面域で[illegible]され、人類と初の接触、交戦。その実態、目的とも[illegible]。唯一確かなのは人類にとっての敵であり侵略者であること





攻略ヒント

ここでは、優秀なヴェクトライダーになるためのヒントをいくつかお教えします。

1 カリキュラムが成功しない？

→疲労度が上がっていませんか？ステータス表示の一番上のFTGが疲労度です。
この数値が高いと、カリキュラムに成功するのが難しくなります。カリキュラムに自習（サボり）を組みこめば、疲労が回復します。

2 演習が失敗している？

→あまりにレゾナンスが低いようだったら、例えばファンとオークをパートナーに選んでみるときっとレゾナンスが高いはずです。
ということは、プレイヤーが二人と仲良くしていてもパートナー間でも相性があるということで、それを見極めてパートナーを選択したほうがレゾナンスは上がりやすくなります。

3 デートに誘えない？

→デートの誘いに相手が応じてくれないとしても、日曜日にそのキャラクターが行きそうなところを散歩するというのもひとつの手です。
また、それ以外にも頻繁に登下校時にあいさつしてきたり、カリキュラムの組み方で「自分もその科目が好きだ」といってくるキャラクターがいませんか？ということは、彼らは少なからず興味を持っているということです。
それならば、好感度を上げるためには狙ったキャラクターの好みそうな科目を多めに受けると―



Skr@tch

主題歌「いつか重なりあう未来へ ラジオエディット・バージョン」
（CONNECTED対応）
作詞／佐々木 伸　作曲／松岡 みき　編曲／見角津 優翔



Skr@tchとは、文化放送の人気番組「古本新之輔ちゃばらすかWOO！」（月～木曜日、21時30分～24時00分）から生まれた新しいアイドル「くらぶ・ちゃばらっち」そのメンバー中から、この曲のために選出されたユニット、それがスーパーくらぶ・ちゃばらっち、略して「Skr@tch」です。



岩井 有希江
くらぶ・ちゃばらっち会員番号[illegible]番
1979年11月20日生まれ
血液型：O



渡辺 由紀
くらぶ・ちゃばらっち会員番号[illegible]番
19[illegible]年4月23日生まれ
血液型：A



石井 [illegible]
くらぶ・ちゃばらっち会員番号[illegible]番
19[illegible]年[illegible]月[illegible]日生まれ
血液型：AB



主題歌紹介

CONNECTED
CONNECTED（コネクテッド）とは、音楽CDとインターネットをつなげる新しい楽しみかたです。CDを[illegible]が観られるページなど、色々な楽しみかたを提案しています。





サユリ篇

SAYURI SIDE

いつか、重なりあう未来へ

スタッフ

キャスト



SLPS 01982

お問い合わせ 株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント
〒162-8715 東京都新宿区市谷田町1丁目4番地 TEL 03-3266-8071
Sony Music Online Japan http://www.sme.co.jp/